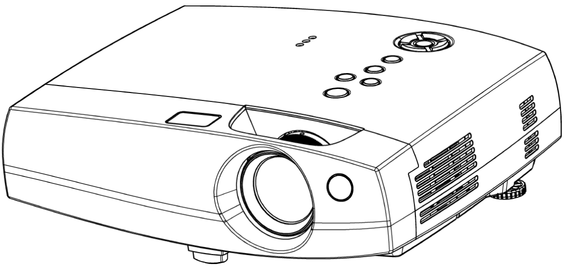
3M

S50/X50
Projecteur multimedia

Guide de L' opérateur



S50/X50 Projecteur Multimedia
Guide de L' opérateur

Merci d'avoir acheté ce projecteur.

⚠ **ATTENTION** **• Veuillez lire le manuel ci-joint "Guide de Sécurité de Produit" entièrement afin de garantir une utilisation correcte par la compréhension. Après la lecture, ranger ce manuel dans un endroit sûr pour qu'il puisse vous servir de référence dans le futur.**

REMARQUE • Les informations contenues dans ce manuel peuvent faire l'objet de changements sans avertissement préalable.

• Le fabricant ne prend aucune responsabilité pour les erreurs qui pourraient se trouver dans ce manuel

• La reproduction, la transmission ou l'utilisation de ce document ou de son contenu est interdite sauf autorisation spéciale écrite.

MARQUES DE COMMERCE :

- PS/2, VGA et XGA sont des marques déposées de International Business Machines Corporation.
- Apple, Mac et ADB sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.
- VESA et SVGA sont des marques déposées de Video Electronics Standard Association.
- Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.
- Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

SOMMAIRE

PROJECTEUR CARACTÉRISTIQUES

Ce projecteur à cristaux liquides est utilisé pour projeter différents signaux d'ordinateurs ainsi que des signaux vidéo NTSC / PAL / SECAM sur un écran. L'installation ne demande pas beaucoup de place et il est facile d'obtenir des images de grande taille.

Clarté Intense

Le système optique hautement performant et la lampe UHB (Clarté Intense) produisent des présentations nettes et extrêmement claires.

Fonction de zoom Partiel

Les parties intéressantes des images peuvent être agrandies pour permettre un observation plus détaillée.

Correction de la Distorsion Trapézoïdale

Correction rapide des images déformées.

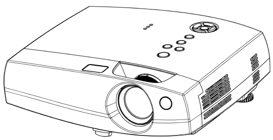
Équipé d'un mode Whisper

Mode spécial disponible pour étouffer le bruit du projecteur et obtenir un fonctionnement moins bruyant.

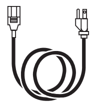
PREPARATIONS

Votre projecteur doit être fourni avec les éléments montrés ci-dessous. Assurez-vous que tout les éléments sont présents. Contactez votre revendeur si quelque chose manque.

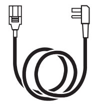
REMARQUE • Conservez l'emballage d'origine pour une ré-expédition future.



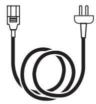
Projecteur



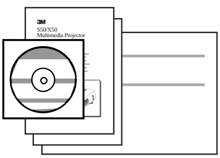
Cordon d'alimentation (Modèle américain)



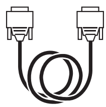
Cordon d'alimentation (Modèle anglais)



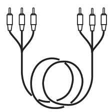
Cordon d'alimentation (Modèle Européen)



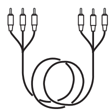
Guide de L'opérateur
Guide de Sécuritlé de Produit
Garantie
Rapide Guide



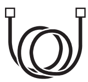
Câble RGB



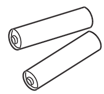
Câble Audio/Video (avec un fil blanc)



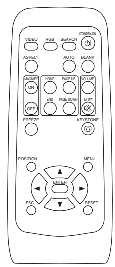
Câble Composant (avec un fil vert)



Câble de souris USB



Deux piles AA (Pour la télécommande)



Télécommande



Mallette

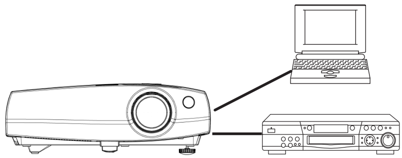
⚠ **ATTENTION** précautions relatives au cordon d'alimentation: Faire très attention lorsque vous connectez le cordon d'alimentation du projecteur, car une connexion incorrecte ou mal faite peut être la cause d'un INCENDIE ET/OU d'un CHOC ELECTRIQUE. Veuillez respecter les consignes de sécurité suivantes pour garantir la sécurité du fonctionnement du projecteur:

- Brancher le cordon d'alimentation uniquement dans les prises qui correspondent au voltage spécifié pour le cordon d'alimentation.
- Utiliser uniquement le cordon d'alimentation qui sont fournis avec le projecteur.
- NE JAMAIS ESSAYER DE SUPPRIMER LA CONNEXION TERRE D'UNE PRISE A TROIS PHASES!
- Assurez-vous que vous vous avez solidement branché le cordon d'alimentation au projecteur et à la prise murale.

1 Connectez vos appareils au projecteur

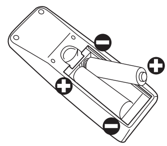
8 ~ 12

Connectez votre ordinateur, magnétoscope et/ou les autres appareils que vous allez utiliser, au projecteur.



2 Insérer les piles dans la télécommande

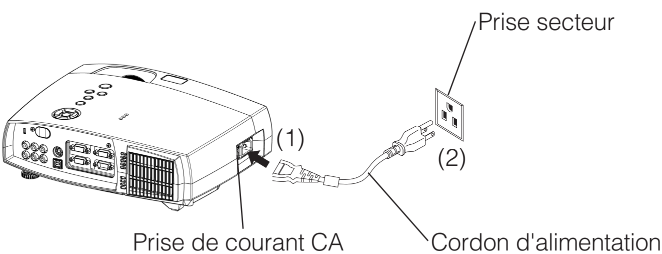
13



3 Connecter le cordon d'alimentation

(1) Brancher le connecteur du cordon d’alimentation dans la prise CA de l’unité centrale.

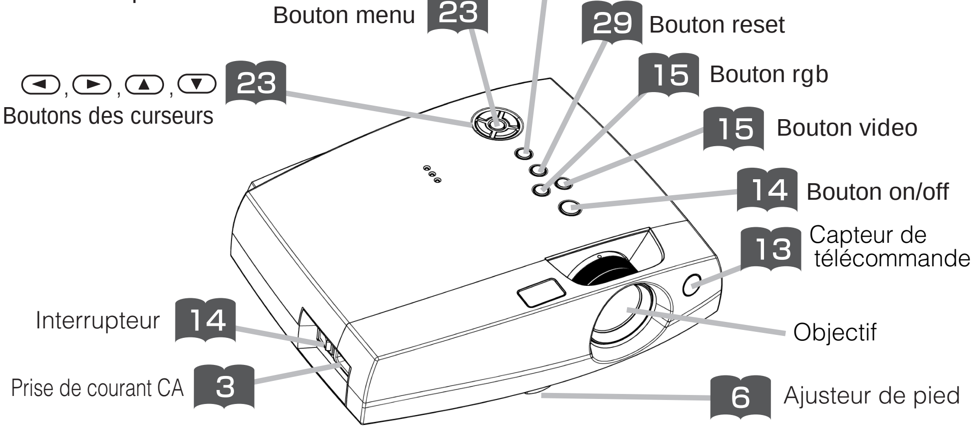
(2) Brancher solidement le cordon d'alimentation dans la prise.

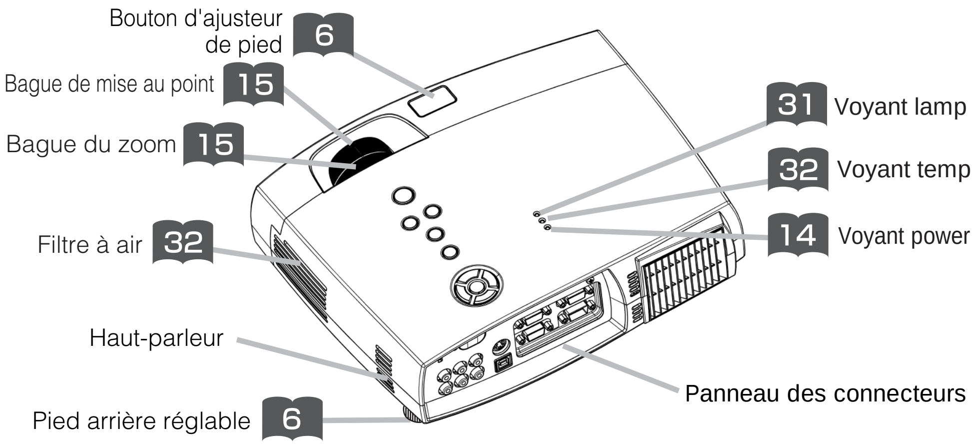


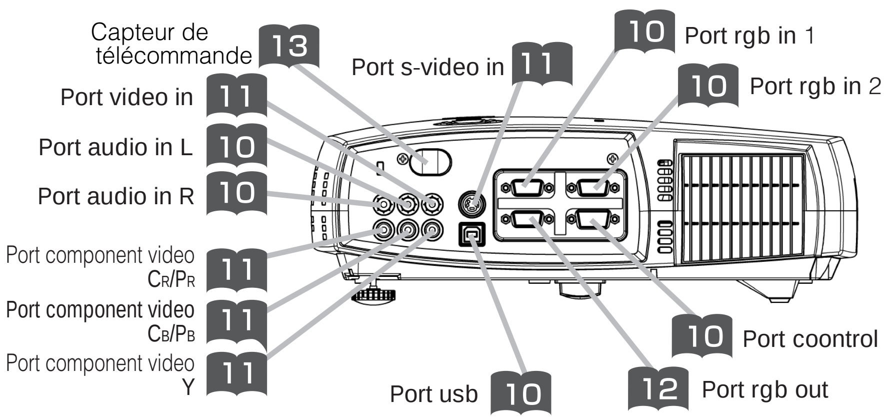
NOMS DES ELEMENTS

LE PROJECTEUR

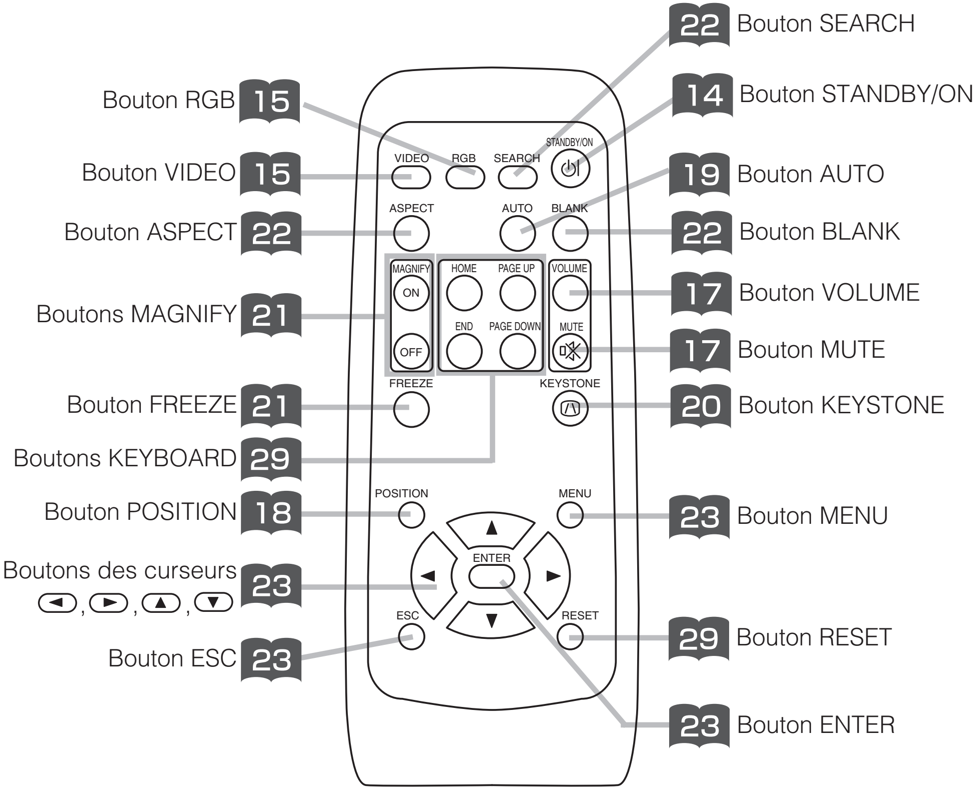
Indique la page de référence correspondante







LA TÉLÉCOMMANDE



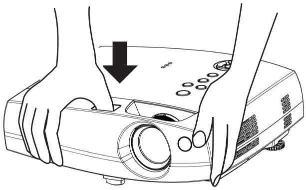
INSTALLATION DU PROJECTEUR

⚠ **ATTENTION** • Installez le projecteur dans un endroit approprié, suivant les instructions du manuel "Guide de Sécurité de Produit " et du présent manuel.
• Si vous appuyez sur le bouton d'ajusteur de pied sans maintenir le projecteur, celui ci peut tomber par terre, se renverser, écraser vos doigts, et éventuellement ne plus fonctionner correctement. Pour éviter d'endommager le projecteur et de vous blesser, TOUJOURS MAINTENIR LE PROJECTEUR chaque fois que vous utilisez le bouton pour régler le pied.

Réglage du pied du projecteur

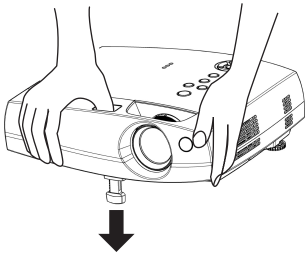
Vous pouvez utiliser le réglage du pied si la surface sur laquelle vous devez installer le projecteur n'est pas régulière ou si vous devez ajuster l'angle de projection. La marge de réglage du pied est de 0 à 9 degrés.

1 **Appuyez et maintenez le bouton** d'ajusteur

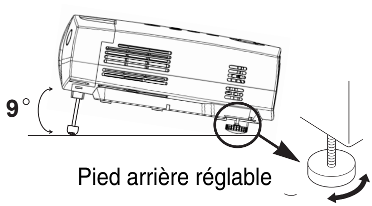


2 **Soulevez ou baissez le projecteur à la hauteur voulue, puis relâchez le bouton** d'ajusteur

Lorsque vous relâchez le bouton, le pied va se bloquer en position.



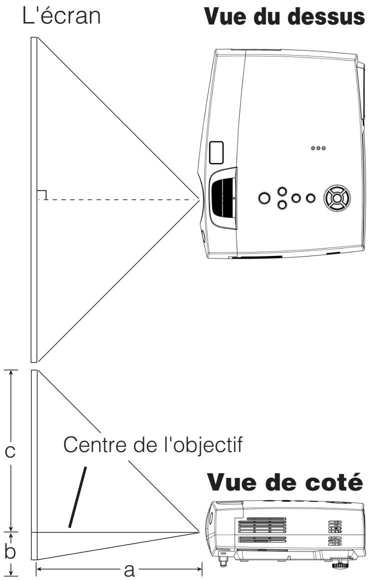
3 **Selon les besoins, vous pouvez également régler** l'inclinaison avec **précision en tournant le pied à** la main



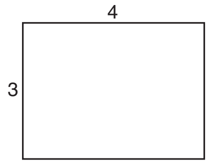
Réglage de la taille de l'écran et de la distance de projection

Référez-vous aux illustrations et aux tables ci-dessous pour déterminer la taille de l'écran et la distance de projection.

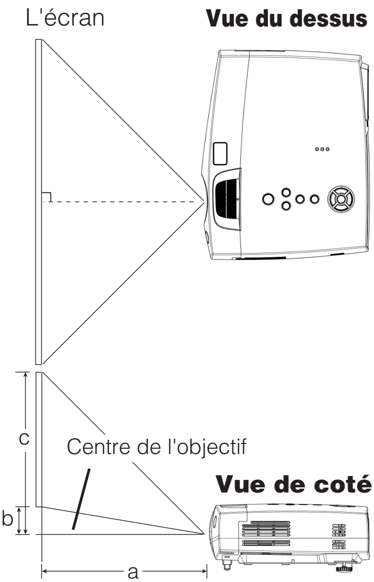
Les valeurs montrées dans la table sont calculées pour un écran de taille complète
(S50: 800x600 pixels/X50: 1024x768 pixels).
a:Distance du projecteur à l'écran (±10%)
b:Distance du centre de l'objectif au bas de l'écran (±10%)
c:Distance du centre de l'objectif au haut de l'écran (±10%)



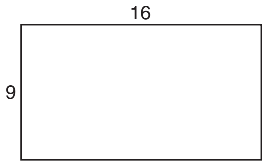
Pour un format de l'image de 4:3



Taille de l'écran [pouce (m)]	a [pouce (m)]		b [pouce (cm)]	c [pouce (cm)]
	Min.	Max.		
30 (0,8)	35 (0,9)	42 (1,1)	1 (2)	17 (44)
40 (1,0)	47 (1,2)	56 (1,4)	1 (3)	23 (58)
50 (1,3)	59 (1,5)	71 (1,8)	1 (4)	29 (73)
60 (1,5)	71 (1,8)	85 (2,2)	2 (4)	34 (87)
70 (1,8)	83 (2,1)	100 (2,5)	2 (5)	40 (102)
80 (2,0)	95 (2,4)	114 (2,9)	2 (6)	46 (116)
90 (2,3)	107 (2,7)	129 (3,3)	3 (7)	51 (131)
100 (2,5)	119 (3,0)	143 (3,6)	3 (7)	57 (145)
120 (3,0)	143 (3,6)	172 (4,4)	3 (9)	69 (174)
150 (3,8)	180 (4,6)	216 (5,5)	4 (11)	86 (218)
200 (5,0)	240 (6,1)	288 (7,3)	6 (15)	114 (290)
250 (6,3)	300 (7,6)	361 (9,2)	7 (18)	143 (363)
300 (7,5)	360 (9,2)	433 (11,0)	9 (22)	171 (435)



Pour un format de l'image de 16:9



Taille de l'écran [pouce (m)]	a [pouce (m)]		b [pouce (cm)]	c [pouce (cm)]
	Min.	Max.		
30 (0,8)	38 (1,0)	46 (1,2)	2 (4)	16 (41)
40 (1,0)	51 (1,3)	61 (1,6)	2 (5)	22 (55)
50 (1,3)	64 (1,6)	77 (2,0)	3 (6)	27 (69)
60 (1,5)	77 (2,0)	93 (2,4)	3 (8)	32 (82)
70 (1,8)	90 (2,3)	109 (2,8)	4 (9)	38 (96)
80 (2,0)	104 (2,6)	125 (3,2)	4 (10)	43 (110)
90 (2,3)	117 (3,0)	140 (3,6)	5 (12)	49 (124)
100 (2,5)	130 (3,3)	156 (4,0)	5 (13)	54 (137)
120 (3,0)	156 (4,0)	188 (4,8)	6 (15)	65 (165)
150 (3,8)	196 (5,0)	235 (6,0)	8 (19)	81 (206)
200 (5,0)	261 (6,6)	314 (8,0)	10 (26)	108 (275)
250 (6,3)	327 (8,3)	393 (10,0)	13 (32)	135 (343)
300 (7,5)	393 (10,0)	472 (12,0)	15 (39)	162 (412)

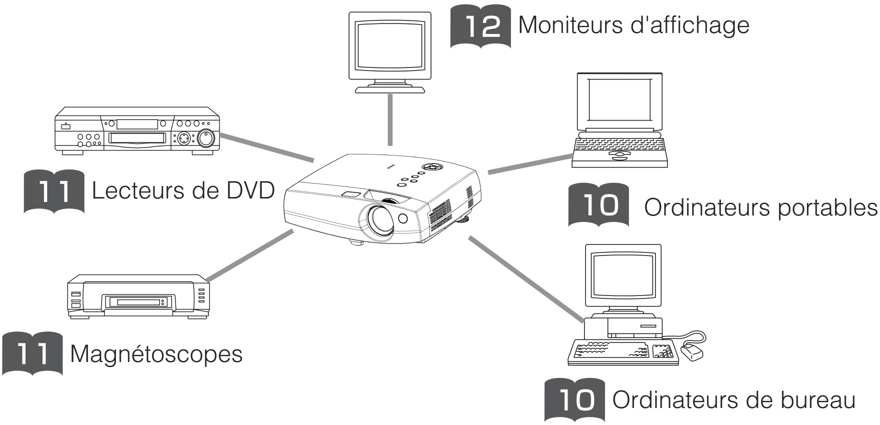
CONNECTER VOS APPAREILS

Appareils que vous pouvez connecter au projecteur (Référez-vous à cette section pour déterminer la configuration de votre appareil pour la présentation.)

⚠ **ATTENTION** • Tout branchement incorrect risqué de proviquer un incendie ou un choc électrique. Veuillez lire attentivement ce manuel et les "Guide de Sécurité de Produit " séparées.

ATTENTION Précautions d'usage lors de la connexion d'appareils au projecteur
- Lorsque vous tentez de connecter un autre appareil au projecteur, veuillez lire attentivement le manuel de chaque appareil à connecter.
- ETEINDRE TOUS LES APPAREILS avant des les connecter au projecteur. Tenter de connecter un appareil en marche au projecteur peut provoquer des bruits stridents ou d'autres anomalies qui peuvent résulter en un dysfonctionnement et/ou endommager l'appareil et/ou le projecteur. Se référer à la section "TECHNICAL" du pour l'affectation des broches de connecteur et les données de communicattion RS-232C .
- Assurez-vous que vous vous avez bien branché les appareils aux ports appropriées. Une connection incorrecte peut résulter en une dysfonction et/ou endommager l'appareil et/ou le projecteur.
- Un câble video en composantes et quelques autres câbles doivent être utilisé avec coeur ensemble. Utiliser le câble d'accessoire ou un modèle de câble approprié pour le branchement. Pour les câbles qui possèdent un noyau à un coté seulement, brancher le noyau au projecteur.
- Vissez soigneusement les vis des connecteurs.


Indique la page de référence correspondante



Ports et câbles

Référez-vous à la table ci-dessous pour trouver la prise du projecteur et le câble à utiliser pour la connexion d'un appareil donné. Utilisez cette table pour déterminer les câbles à préparer.

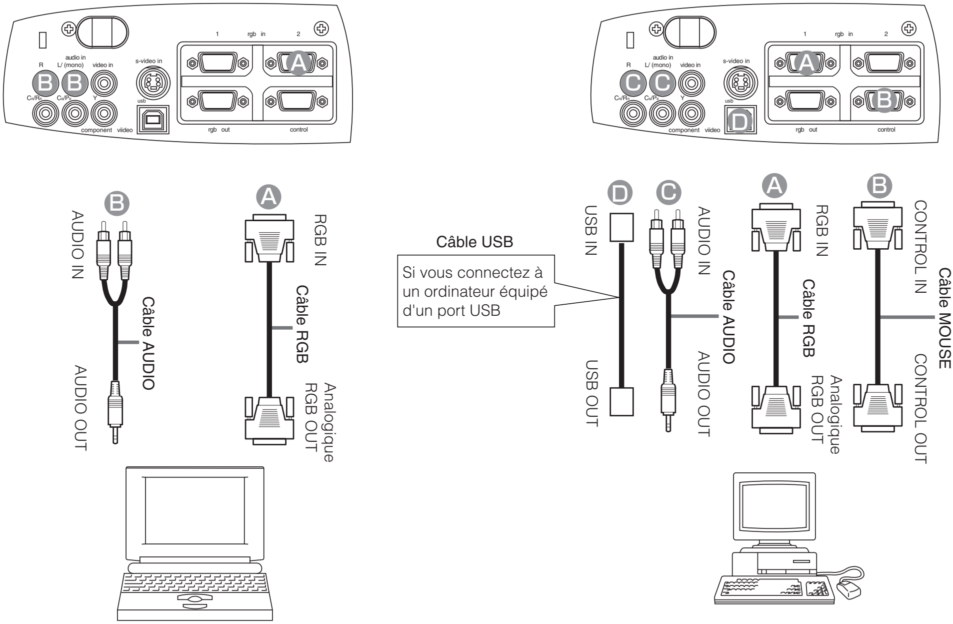
Fonction	Ports du projecteur	Câbles de connexion
Entrée RGB	rgb in 1	Le câble RGB accessoire ou le câble RGB en option avec prise D-sub à 15 broches et des vis avec un filletage d'un pouce
	rgb in 2	
Sortie RGB	rgb out	
Contrôle de la souris USB	usb	Câble USB accessoire
Contrôle de la souris PS/2	control	Câble de souris PS/2 en option
Contrôle de la souris ADB		Câble de souris ADB en option
Contrôle de la souris sur port série		Câble de souris série en option
Communication RS-232C		Câble RS-232C en option
Entrée S-video	s-video in	Câble S-video en option, avec une mini-prise DIN à 4 broches
Entrée vidéo	video in	Câble audio/vidéo en accessoire
Entrée composant vidéo	component video Y	Câble option du composant vidéo
	component video C_B/P_B	
	component video C_R/P_R	
Entrée Audio	audio in L	Câble audio/vidéo en accessoire ou câble audio en option avec une prise RCA
	audio in R	

REMARQUE ***A propos des capacités Plug-and-Play***

- Ce projecteur est compatible avec VESA DDC 1/2B. Les capacités Plug and Play sont possible en connectant ce projecteur à des ordinateurs compatibles avec VESA DDC (Display Data Channel – Canal D'affichage de Données) Servez-vous de cette fonction en connectant le câble RGB accessoire à le port rgb in 1 (Compatible DDC 1/2B). Plug and Play peut ne pas fonctionner correctement avec un autre type de connexion.
- Plug and Play se réfère à une système composé de l'ordinateur, son système d'exploitation et ses périphériques (ex. : périphérique d'affichage).
- Veuillez utiliser les pilotes standards, ce projecteur étant un moniteur Plug-and-Play.
- Plug-and-Play peut ne pas fonctionner correctement avec certain modèles d'ordinateurs. Utilisez le port rgb in 2 si Plug-and-Play ne fonctionne pas correctement.

Brancher à un ordinateur

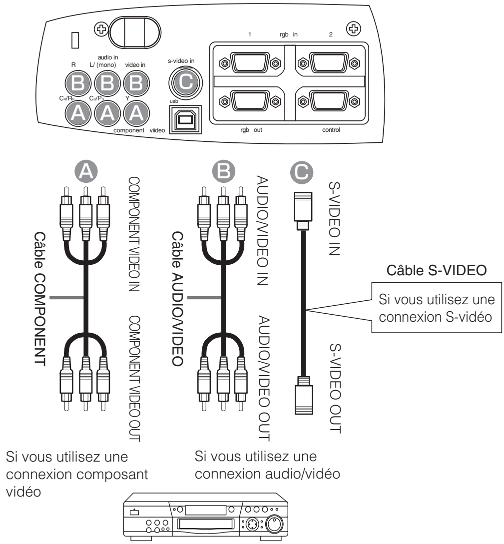
ATTENTION Chaque fois que vous essayez de connecter un ordinateur portable au projecteur, s'assurer que la sortie d'image externe RGB de l'ordinateur portable est activée (Paramétrer l'ordinateur portable pour un affichage TRC ou un affichage LCD et TRC simultané). Pour plus de précisions sur cette opération, veuille vous référer au manuel d'instruction de l'ordinateur portable concerné.



Ordinateur portable ***Ordinateur de bureau***

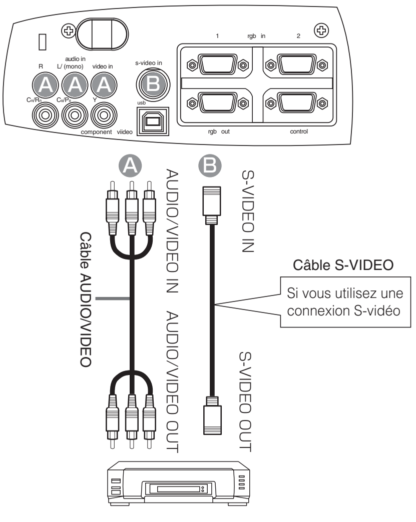
REMARQUE
- Certains ordinateurs possèdent plusieurs modes d’affichage d’écran. L’utilisation de certains de ces modes peut ne pas être possible avec ce projecteur.
- Pour certains modes, l’adaptateur optionnel Mac doit être utilisé.

Brancher à un lecteur de DVD



Lecteur de DVD

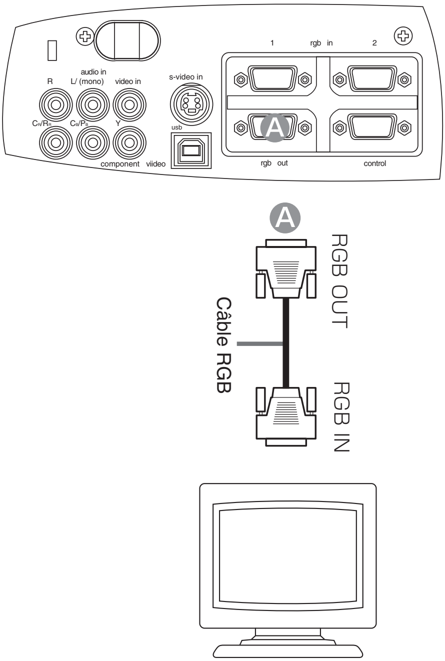
Brancher à un magnétoscope



Magnétoscope

CONNECTER VOS APPAREILS (suite)

Brancher à un écran d'affichage



Écran d'affichage

UTILISER LA TÉLÉCOMMANDE

Insérer les piles dans la télécommande

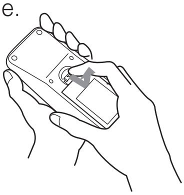
ATTENTION précautions relatives aux piles

Toujours manipuler les piles avec précaution et les utiliser uniquement comme indiqué. Une utilisation incorrecte peut fissurer la pile ou provoquer une fuite, ce qui pourrait causer incendie, blessure et/ou pollution de l'environnement.

- Conservez la pile hors de portée des enfants et des animaux domestiques.
- Assurez-vous de n'utiliser que les piles prévues pour la télécommande. Ne pas mélanger de nouvelles piles avec les anciennes.
- Lorsque vous insérez des piles, vérifiez que les pôles positifs et négatifs sont alignés correctement (comme indiqués sur la télécommande).
- Débarrassez-vous de la pile conformément à la réglementation en vigueur dans le pays.

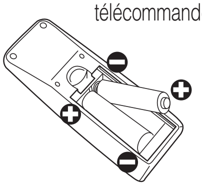
1 Enlever le couvercle des piles

Faire glisser et enlever le couvercle des piles dans la direction de la flèche.



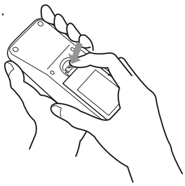
2 Insérer les piles

Aligner et insérer deux piles AA (fournie avec le projecteur) en fonction de leurs pôles positifs et négatifs (comme indiqué sur la télécommande).



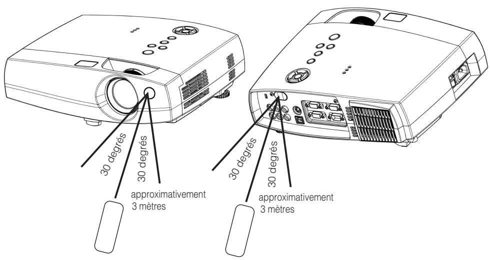
3 Fermer le couvercle des piles

Replacer le couvercle des piles dans la direction de la flèche en le poussant jusqu'au déclic.



Utilisation de la télécommande

- La télécommande fonctionne aussi bien avec les capteurs à l'avant du projecteur et à l'arrière.
- La portée du capteur de télécommande à l'avant et à l'arrière est de 3 mètres avec un angle de 60 degrés (30 degrés à gauche et à droite du capteur de la télécommande).
- Comme la télécommande utilise la lumière infrarouge pour envoyer les signaux au projecteur (DEL Classe 1) assurez vous qu'il n'y ait pas d'obstacles qui pourraient stopper le signal émit par la télécommande.



ATTENTION **Précautions d'usage lors de l'utilisation de la télécommande**

- Ne pas tomber la télécommande ou l'exposer à un choc physique.
- Ne pas mouiller la télécommande ou ni la placer sur des objets mouillés. Cela pourrait provoquer un mauvais fonctionnement.
- Enlever les piles de la télécommande et les ranger dans un endroit sûr si vous n'allez pas utiliser la télécommande pour un longue période.
- Remplacer les piles lorsque la télécommande commence à ne plus fonctionner correctement.
- Lorsqu'une lumière forte, comme la lumière du soleil frappant directement ou une lumière très proche (comme celle d'une lampe fluorescente à onduleur) frappe le capteur de la télécommande sur le projecteur, la télécommande peut ne plus fonctionner. Ajuster la direction du projecteur pour éviter que la lumière ne frappe directement le capteur de la télécommande sur le projecteur.

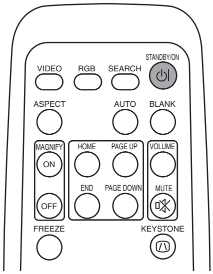
METTRE EN ROUTE

Précautions

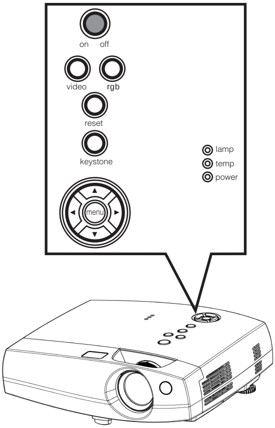
Brancher tous les appareils qui doivent être utilisé avec le projecteur avant de mettre en route.

8 ~ 12

⚠ **ATTENTION** Une lumière puissante est émise lorsque le courant passe. Ne pas regarder l'objectif.



Panneau de contrôle

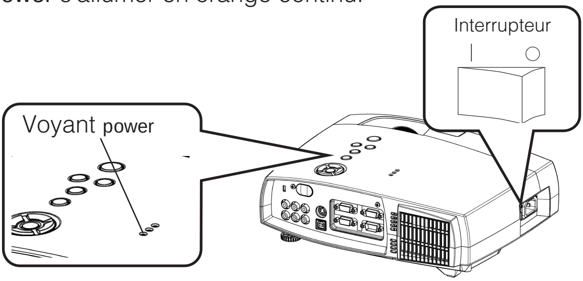


1 Assurez vous que vous vous avez solidement branché le cordon d'alimentation au projecteur et à la prise

3

2 Mettre le projecteur en route

Positionnez l'interrupteur sur [I] (ON). Le projecteur va passer en mode STANDBY (en attente) et la voyant power s'allumer en orange continu.



3 Appuyer sur le bouton STANDBY/ON (télécommande) ou le bouton on/off (panneau de contrôle)

- Le projecteur commence à chauffer et le voyant power va clignoter en vert.
- Le voyant power va s'arrêter de clignoter et rester allumé en vert lorsque le projecteur est complètement en marche.

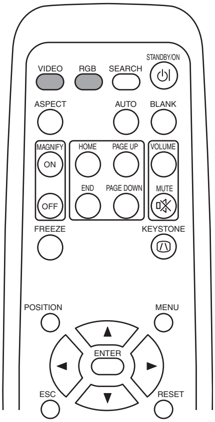


REMARQUE

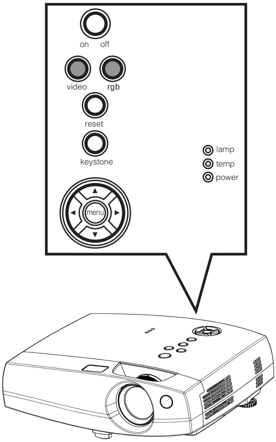
Protocole de mise sous/hors tension.

- Mettez le projecteur sous tension avant de mettre l'ordinateur ou le magnétoscope sous tension.
- Mettez le projecteur hors tension avant de mettre l'ordinateur ou le magnétoscope hors tension.

Sélectionner un signal d'entrée



Panneau de contrôle

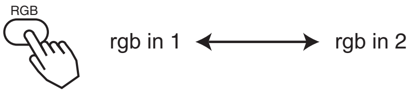


5

Sélection du signal RGB

Appuyer sur le bouton RGB (**télé**commande) ou le bouton rgb (panneau de **contrôle**)

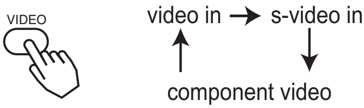
Appuyer sur ce bouton pour basculer entre les appareil connectés à rgb in 1 et 2. Comme illustré ci-dessous, chaque fois que vous appuyez sur le bouton RGB ou le bouton rgb , le projecteur bascule entre rgb in 1 et 2. Sélectionner le signal que vous désirez projeter.



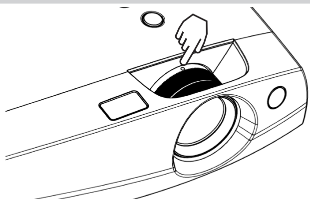
Sélection d'un signal vidéo

Appuyer sur le bouton VIDEO (**télé**commande) ou le bouton video (panneau de **contrôle**)

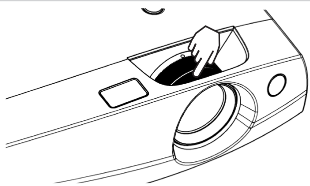
Appuyer sur ce bouton pour basculer entre les appareils connectés sur video in, s-video in et component video. Comme illustré ci-dessous, chaque fois que vous appuyez sur le bouton VIDEO, le projecteur bascule entre video in, s-video in et component video. Sélectionner le signal que vous désirez projeter.



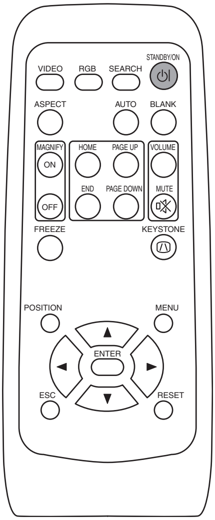
6 **Utiliser la bague de zoom pour ajuster la taille de l'écran**



7 **Utiliser la bague de mise au point pour ajuster l'image**



COUPER LE COURANT



1 Appuyer sur le bouton STANDBY/ON (télécommande) ou le bouton on/off (panneau de contrôle)

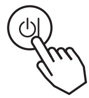
Le message "Mise hors tension de l'appareil?" va apparaître sur l'écran pendant environ 5 secondes.



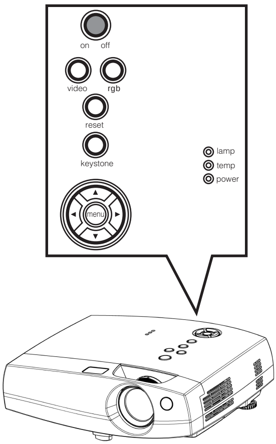
2 Appuyer sur le bouton STANDBY/ON (télécommande) ou le bouton on/off (panneau de contrôle) à nouveau

Appuyez sur le bouton STANDBY/ON à nouveau pendant que le message "Mise hors tension de l'appareil?" est visible. La lampe du projecteur s'arrête et commence à se refroidir. Le voyant power va clignoter en orange pendant que la lampe se refroidit. (Appuyer sur le bouton STANDBY/ON pendant que le voyant power clignote en orange n'a aucun effet.)

Le système passe en mode STANDBY après s'être refroidi, le voyant power s'arrête de clignoter en orange et s'allume en orange.

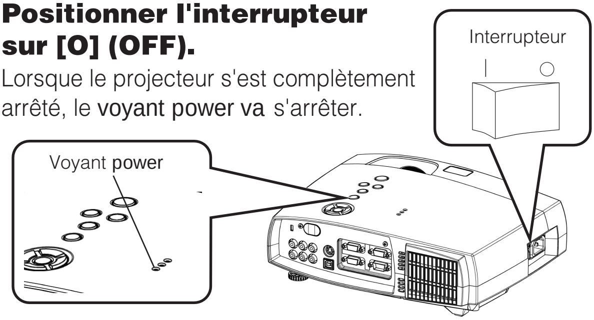


Panneau de contrôle



3 Chèque que tèmoin power cesse de cligner et lumières à orange continue. Positionner l'interrupteur sur [O] (OFF).

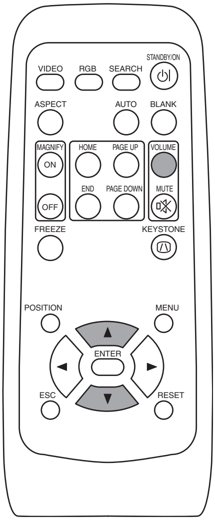
Lorsque le projecteur s'est complètement arrêté, le voyant power va s'arrêter.



REMARQUE

- Sauf en cas d'urgence, suivez les instructions ci-dessous pour la mise hors tension.

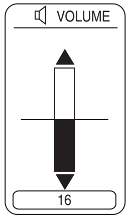
REGLAGE DU VOLUME



1 **Appuyer sur le bouton VOLUME**

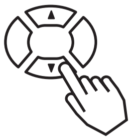
Comme montré sur la droite, une boîte de dialogue va apparaître sur l'écran pour vous aider à régler le volume.





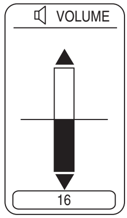
2 **Appuyer sur les boutons ▲, ▼ pour ajuster le volume**

Appuyer sur le bouton VOLUME à nouveau pour fermer la boîte de dialogue et compléter cette opération. (Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue va disparaître automatiquement après quelques secondes.)

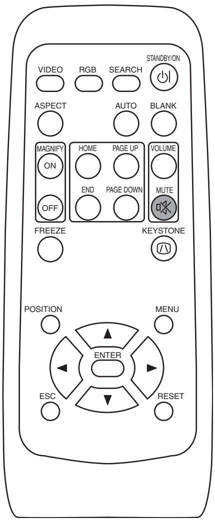


▲ Appuyer sur ce bouton pour augmenter le volume

▼ Appuyer sur ce bouton pour baisser le volume

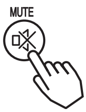


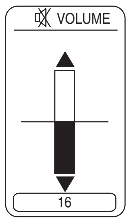
PASSER TEMPORAIREMENT EN MODE SILENCIEUX



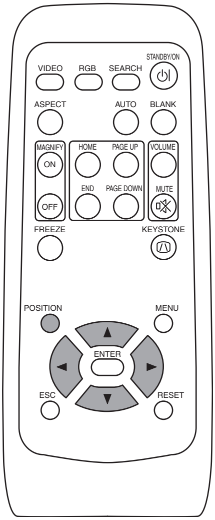
1 **Appuyer sur le bouton MUTE**

Comme montré sur la droite, une boîte de dialogue va apparaître sur l'écran, indicant que vous êtes passé en mode silencieux. Appuyer sur le bouton VOLUME pour fermer la boîte de dialogue. (Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue va disparaître automatiquement après quelques secondes.)Ré-appuyer sur le bouton MUTE pour rétablir le son.



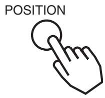


REGLAGE DE LA POSITION



1 Appuyer sur le bouton POSITION

Comme montré sur la droite, une boîte de dialogue va apparaître sur l'écran pour vous aider à régler la position.



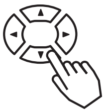


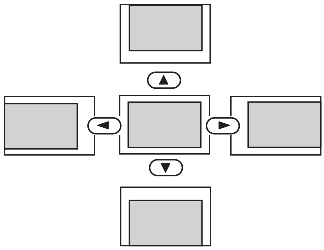
2 Utiliser les boutons ◄, ►, ▲, ▼ pour régler la position

Lorsque vous désirez initialiser la position, appuyer sur le bouton RESET pendant le réglage.

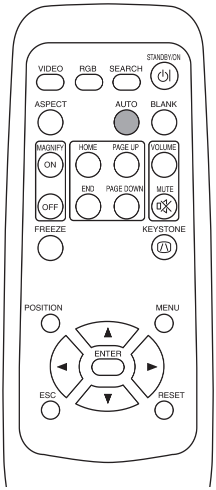
Appuyer sur le bouton POSITION à nouveau pour fermer la boîte de dialogue et compléter cette opération. (Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue va disparaître automatiquement après quelques secondes.)

Cette fonction est uniquement disponible avec l'entrée rgb in 1/2.





UTILISER LA FONCTION DE REGLAGE AUTOMATIQUE



1 **Appuyer sur le bouton AUTO**



Réglage automatique pour l'entrée RGB

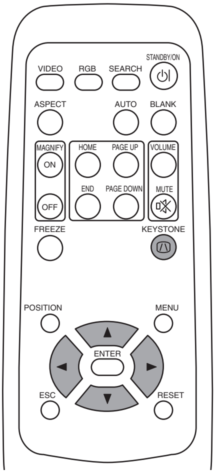
Les réglages position horizontale (H. POSIT), position verticale (V. POSIT), phase de minutage (H. PHASE) et taille horizontale (H. SIZE) sont fait automatiquement.
S'assurer que la fenêtre de l'application est paramétré à la taille maximale avant d'essayer d'utiliser cette fonction.
Les images sombres peuvent être mal réglées. Utiliser un écran lumineux lors du réglage.

Réglage automatique pour l'entrée Vidéo

Le type de signal le plus approprié pour chaque signal d'entrée est sélectionné automatiquement.
Cette fonction n'est disponible que si VIDEO est paramétrée à AUTO dans le menu INPUT.

REMARQUE
L'opération de réglage automatique demande environ 10 secondes. Veuillez noter également qu'elle peut ne pas fonctionner correctement avec certains signaux d'entrée.

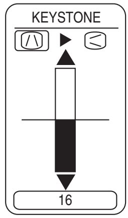
CORRECTION DES DISTORTIONS TRAPEZOÏDALES



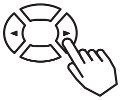
1 **Appuyer sur le bouton KEYSTONE**

Comme montré sur la droite, une boîte de dialogue va apparaître sur l'écran pour vous aider à corriger la distortion.



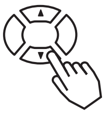


2 **Utiliser les boutons ◄,► , pour sélectionner la direction de la distorsion à corriger (/)**



3 **Utiliser les boutons ▲,▼ pour corriger la distorsion**

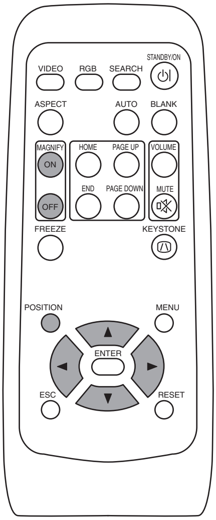
Appuyer sur le bouton KEYSTON à nouveau pour fermer la boîte de dialogue et compléter cette opération. (Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue va disparaître automatiquement après quelques secondes.)



REMARQUE

- Cette fonction peut ne pas fonctionner correctement avec certains types de signaux d'entrée.
- La marge de réglage pour la correction des distorsion trapézoïdales va varier en fonction du type de signal d'entrée.

UTILISER LA FONCTION MAGNIFY

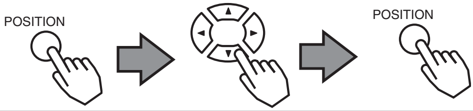


1 **Appuyer sur le bouton MAGNIFY (ON)**

Le projecteur enclenche le mode MAGNIFY.

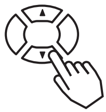


2 **Appuyer sur le bouton POSITION, puis utiliser les boutons (◄),(►),(▲),(▼) pour sélectionner la zone à agrandir puis appuyer sur le bouton position à nouveau pour confirmer votre sélection**



3 **Appuyer sur les boutons (▲),(▼) pour agrandir ou réduire la zone sélectionnée.**

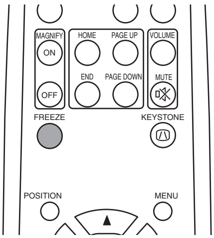
Appuyer sur le bouton MAGNIFY (OFF) pour quitter le mode MAGNIFY et ré-initialiser l'écran sur normal. (Le projecteur va aussi automatiquement quitter le mode MAGNIFY si il y a un changement dans l'état du signal d'entrée)



REMARQUE

(Le projecteur va aussi automatiquement quitter le mode MAGNIFY si les fonctions INPUT SELECT, AUTO, ASPECT ou VIDEO sont utilisées ou s'il y a un changement dans l'état du signal d'entrée).

FAIRE UN ARRET SUR IMAGE



1 **Appuyer sur le bouton FREEZE**

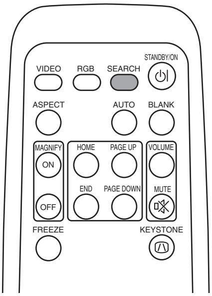
L'icône [II] apparaît de l'écran fait un arrêt sur l'image en cours. Ré-appuyer sur le bouton FREEZE et l'icône [▶] apparaît alors que le projecteur quitte le mode FREEZE.



REMARQUE

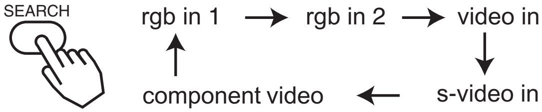
- (Le projecteur va aussi automatiquement quitter le mode FREEZE si les fonctions POSITION, VOLUME, MUTE, AUTO, BLANK ON/OFF ou MENU ON/OFF sont utilisées ou s'il y a un changement dans l'état du signal d'entrée).
- Si le projecteur continue à projeter la même image pour un long moment, (ex : si vous oubliez de quitter le mode FREEZE) , l'image peut éventuellement rester en temps que post image. Ne pas laisser le projecteur en mode FREEZE trop longtemps

RECHERCHE DU SIGNAL

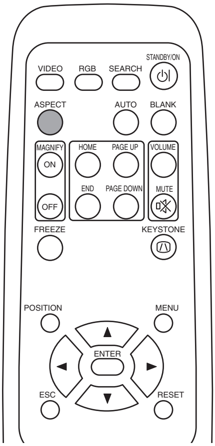


1 **Appuyer sur le bouton SEARCH**

Lorsque vous appuyez sur le bouton SEARCH, le projecteur commence à rechercher des signaux d'entrée. Si il détecte un signal d'entrée, la recherche va s'arrêter et le projecteur va projeter le signal détecté. Si le projecteur ne trouve pas de signal d'entrée dans un des ports, il va retourner à l'état dans lequel il était avant la recherche.



SELECTIONNER LE FORMAT DE L'IMAGE



1 **Appuyer sur le bouton ASPECT**



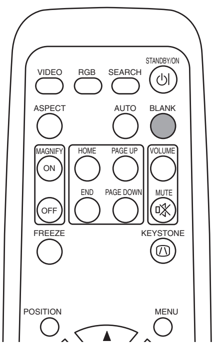
rgb in 1, rgb in 2, component video
(signaux TVHD : 1125i (1035i/1080i), 750p)

4:3 ⟷ 16:9

video in, s-video in, component video
(signaux non-TVHD : 525i, 525p,625i)

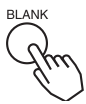
4:3 ⟶ 16:9 ⟶ SMALL (⟶ 4:3)

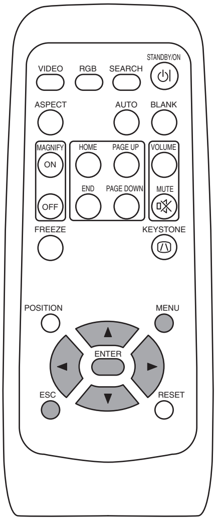
OCCULTER TEMPORAIREMENT L'ECRAN



1 **Appuyer sur le bouton BLANK**

L'écran du signal d'entrée est arrêté, et un écran vierge apparaît. Vous pouvez occulter l'écran à partir du menu (dans le menu SCREEN, sélectionner BLANK). Appuyer à nouveau sur le bouton BLANK pour enlever l'écran blanc et revenir à l'écran du signal d'entrée.





1 Appuyer sur le bouton MENU



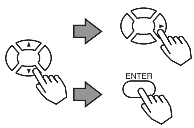
Le menu s'affiche sur l'écran. Le projecteur dispose des menus suivants : PRINCIPAL, IMAGE-1, IMAGE-2, ENTR., ECRAN, OPT., et. Sélectionner un menu en utilisant les boutons (▲)/(▼) Les paramètres actuels des éléments qui peuvent être manipulés par le biais du menu sélectionné apparaissent.

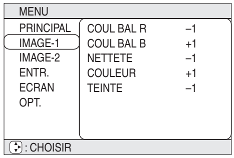
2 Sélectionner un menu en utilisant les boutons (▲)/(▼) puis appuyer sur le bouton (►) ou ENTER.

L'affichage des menus sélectionnés apparaît.

[Réglage de NETTETE]

Utiliser les boutons (▲)/(▼) pour sélectionner IMAGE-1, puis appuyer sur le bouton (►) ou ENTER.



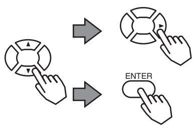


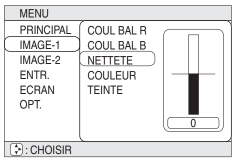
3 Sélectionner un élément en utilisant les boutons (▲)/(▼) puis appuyer sur le bouton (►) ou ENTER.

L'opération d'affichage des éléments sélectionnés apparaît. Pour ajuster une valeur numérique, appuyer sur le bouton (►) ou ENTER à nouveau pour basculer sur le menu unique (petite fenêtre montrant uniquement la zone d'affichage de l'opération).

[Réglage de NETTETE]

Utiliser les boutons (▲)/(▼) pour sélectionner NETTETE, puis appuyer sur le bouton (►) ou ENTER.



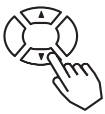


4 Appuyer sur les boutons (▲)/(▼) pour ajuster le niveau.

Appuyer sur le bouton MENU pour cacher le menu et terminer votre opération. Alternativement, appuyer sur le bouton (◄) ou ESC pour revenir à l'affichage précédent.

[Réglage de NETTETE]

Utiliser les boutons (▲)/(▼) pour ajuster la NETETTE.



PARAMÈTRES MULTIFONCTIONS

Cet appareil dispose de 6 menus séparés : PRINCIPAL, IMAGE 1, IMAGE 2, ENTR. (Entrée), ECRAN, OPT. (Option). Chacun de ces menus est utilisé avec les mêmes méthodes. Les opérations de base de ces menus sont les suivantes.

Affichage de l'écran du menu : Appuyer sur le bouton "MENU".

Sélection du menu : Sélectionner un nom de menu en utilisant le bouton ▲/▼ et en appuyant sur le bouton ► ou sur le bouton ENTER.

Sélection de l'élément : Choisir un élément en utilisant le bouton ▲/▼, et appuyer sur le bouton ► ou sur le bouton ENTER.

Menu retour au dernier écran: Appuyer sur le bouton ◄ ou sur le bouton ESC.

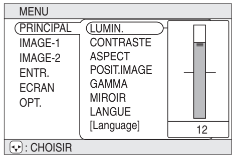
Exécution des paramètres et/ou des réglages: Opérer en utilisant le bouton ▲/▼. (Pour plus de détails, consultez l'explication de chaque menu individuel.)

Initialisation des paramètres et/ou des réglages: Pendant le fonctionnement, appuyez sur le bouton RESET. (Noter que les éléments dont les fonctions sont effectués simultanément avec l'opération de la phase horloge, la sélection des langues, le réglage automatique, etc. ne peuvent pas être initialisés.)

Arrêter les opérations des menus: Appuyer sur le bouton MENU, ou abstenez vous de performer une quelconque opération pendant quelques secondes.

Menu PRINCIPAL

Avec le menu PRINCIPAL, les sept éléments montrés dans la table si dessous peuvent être modifiés.
Effectuez chaque opération en suivant les instructions de la table.



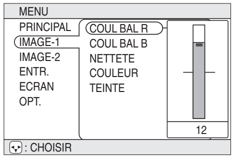
Exemple : Menu PRINCIPAL (LUMIN.)

Menu PRINCIPAL

Élément	Description
LUMIN.	**Ajuster la luminosité:** Clair ▲ ⇔ ▼ Foncé
CONTRASTE	**Ajuster le contraste:** Fort ▲ ⇔ ▼ Faible
ASPECT	**Sélectionner le format de l'image:** À l'entrée RVB ou à Hi-Vision 1125i(1035i/1080i)/750p de l'entrée du COMPONENT VIDÉO: 4:3 ▼ ⇔ ▲ 16:9 à l'entrée VIDEO, à l'entrée S-VIDEO ou à 525i/525p/625i du COMPOSANT VIDEO Entrée: 4:3 ▼ ⇔ ▲ 16:9 ▼ ⇔ ▲ SMALL • L'image SMALL peut ne pas être affichée correctement avec certain signaux d'entrée.
POSIT.IMAGE	**Sélectionner la position de l'image (pour un 16:9/Image SMALL):** HAUT ▼ ⇔ ▲ CENTRE ▼ ⇔ ▲ BAS
GAMMA	**Sélectionner le mode Gamma:** NORMAL ▼ ⇔ ▲ CINÉMA ▼ ⇔ ▲ DYNAMIQUE
MIROIR	**Sélectionner le statut du miroir:** NORMAL ▼ ⇔ ▲ INVERS. H ▼ ⇔ ▲ INVERS. V ▼ ⇔ ▲ INVERS. H&V
LANGUE	**Sélectionner la langue du menu:** ENGLISH ▼ ⇔ ▲ FRANÇAIS ▼ ⇔ ▲ DEUTSCH ▼ ⇔ ▲ ESPAÑOL ▼ ⇔ ▲ ITALIANO ▼ ⇔ ▲ NORSK ▼ ⇔ ▲ NEDERLANDS ▼ ⇔ ▲ 日本語 ▲ ⇔ ▼ POTUGUÊS ▼ ⇔ ▲ 中文 ▼ ⇔ ▲ 한글

Menu IMAGE 1

Avec le menu IMAGE 1, les cinq éléments montrés dans la table si dessous peuvent être modifiés.
Effectuez chaque opération en suivant les instructions de la table.



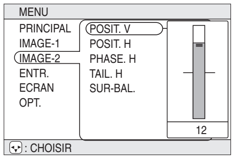
Exemple : Menu IMAGE 1 (COUL BAL R)

Menu IMAGE1

Élément	Description
COUL BAL R	**Ajuster l'équilibre de la couleur rouge:** Foncé ▲ ⇔ ▼ Clair
COUL BAL B	**Ajuster l'équilibre de la couleur bleue:** Foncé ▲ ⇔ ▼ Clair
NETTETE	**Ajuster la définition (pour VIDEO/S-VIDEO):** Clair ▲ ⇔ ▼ Léger
COULEUR	**Ajuster la couleur (pour VIDEO/S-VIDEO/COMPONENT VIDEO):** Foncé ▲ ⇔ ▼ Clair
TEINTE	**Ajuster la nuance (pour VIDEO/S-VIDEO):** Vert ▲ ⇔ ▼ Rouge

Menu IMAGE 2

Avec le menu IMAGE 2, les cinq éléments montrés dans la table si dessous peuvent être modifiés.
Effectuez chaque opération en suivant les instructions de la table.



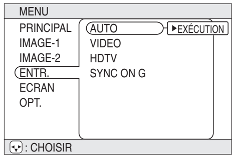
Exemple : Menu IMAGE2 (POSIT. V)

Menu IMAGE2

Élément	Description
POSIT. V	**Ajuster la position verticale (pour RVB):** Haut ▲ ⇔ ▼ Bas
POSIT. H	**Ajuster la position horizontale (pour RVB):** Gauche ▲ ⇔ ▼ Droite
PHASE. H	**Ajuster la phase horizontale (pour RVB/COMPONENT VIDEO):** Droite ▲ ⇔ ▼ Gauche • Ajuster pour éliminer le scintillement.
TAIL. H	**Ajuster la taille horizontale (pour RVB):** Grand ▲ ⇔ ▼ Petit • Si le réglage de la taille horizontale est excessif, l'image peut ne pas s'afficher correctement. Dans ce cas, ré-initialiser la TAIL. H avec le bouton RESET.
SUR-BAL	**Sélectionner le format d'overscan [surbalayage, ndt.] (pour VIDEO/S-VIDEO/COMPONENT VIDEO):** GRANDE ▼ ⇔ ▲ MOYENNE ▼ ⇔ ▲ PETIT • Il est recommandé de sélectionner PETIT pour éviter le scintillement de la partie inférieure de l'image.

Menu ENTR. (Entrée)

Avec le menu ENTR. (Entrée), les quatre éléments montrés dans la table si dessous peuvent être modifiés. Lors de l'entrée des signaux RVB IN 1 ET RVB IN 2, les fréquences horizontales et verticales des signaux seront affichés sur l'écran initial du menu INPUT (ENTRÉE). Effectuez chaque opération en suivant les instructions de la table.



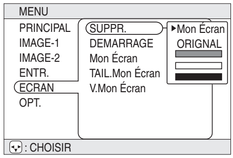
Exemple : Menu ENTR. (Entrée) (AUTO)

Menu ENTR. (Entrée)

Élément	Description
AUTO	**Réglage Auto (pour RVB):** Ajuste automatiquement POSIT. H, POSIT. V, PHASE H, et TAIL. H. Utiliser cette fonction avec la taille de fenêtre maximale. **Réglage automatique (pour VIDEO/S-VIDEO):** Sélectionne automatiquement le mode VIDEO adéquat en fonction du signal d'entrée actuel. Cette fonction est active uniquement lorsque le mode AUTO est sélectionné pour l'élément VIDEO. Se reporter à la description de l'élément VIDEO ci-dessous. • Cette fonction peut ne pas être disponible avec un signal PAL60 et certains autres signaux. • L'exécution du mode AUTO demande environ 10 secondes. • Pour le COMPONENT VIDEO, le type de signal est identifié automatiquement, même si cette fonction est inactive. Pour un signal HDTV, se référer à l'élément HDTV ci-dessous.
VIDEO	**Sélectionner le mode du type de signal (pour VIDEO/S-VIDEO):** AUTO (▼) ⇔ (▲) NTSC (▼) ⇔ (▲) PAL (▼) ⇔ (▲) SECAM (▼) ⇔ (▲) NTSC4.43 (▼) ⇔ (▲) M-PAL (▼) ⇔ (▲) N-PAL la sélection du mode AUTO active et exécute la fonction AUTO pour VIDEO/S-VIDEO. Il sélectionne automatiquement le mode adéquat par les modes ci-dessus. Utiliser cette fonction si l'image devient instable avec VIDEO/S-VIDEO. (ex : L'image devient irrégulière ou manque de couleur.) • Le mode AUTO peut ne pas être disponible avec un signal PAL60 et certains autres signaux. • L'exécution du mode AUTO demande environ 10 secondes. • Pour le COMPONENT VIDEO, le type de signal est identifié automatiquement, même si cette fonction est inactive. Pour un signal HDTV, se référer à l'élément HDTV ci-dessous.
HDTV	**Sélectionner le mode Signal HDTV:** 1080i (▼) ⇔ (▲) 1035i • Si le mode HDTV n'est pas compatible avec le signal d'entrée, l'image peut très bien être déformée.
SYNC ON G	**Mode SYNC ON G On/Off:** ACTIVE (▼) ⇔ (▲) DESACTI. Sélectionner ACTIVE active le mode SYNC ON G. Le mode SYNC ON G permet la réception de SYNC on G. • Dans le mode SYNC ON G, l'image peut être déformée avec certains signaux d'entrée. Dans un tel cas, enlever le connecteur du signal de telle sorte que le signal ne parviennent plus, désactiver SYNC ON G et reconnecter le signal.

Menu ECRAN

Avec le menu ECRAN, les cinq éléments montrés dans la table si dessous peuvent être modifiés. Effectuez chaque opération en suivant les instructions de la table.



Exemple : Menu ECRAN (SUPPR.)

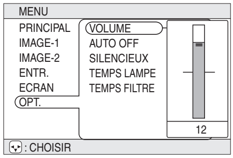
Menu ECRAN

Élément	Description
SUPPR.	**Sélection de l'écran SUPPR.:** Mon Écran ▼ ⇔ ▲ ORIGINAL ▼ ⇔ ▲ ▭, ▼ ⇔ ▲ □, ▼ ⇔ ▲ ■. L'écran SUPPR. peut être sélectionné intentionnellement. L'écran SUPPR. est affiché lorsque l'écran a été effacé (ex, fait disparaître) en manipulant le bouton SUPPR. (veuillez consulter la section "Occulter Temporairement L'écran". **Mon Écran:** En utilisant le catégorie Mon Écran (consulter la table ci-dessous) il est possible d'enregistrer un écran voulu (ou des écrans). A la sortie de l'usine, il s'agit d'un écran sans motifs, de couleur bleue unie. **ORIGINAL:** Ecrans standards actuels. Veuillez confirmer en utilisant le ou les écran(s) réel(s). **Ecran option:** Différents écrans de couleur unique sans motifs affichés dans les menus. • Mon Écran et l'écran ORIGINAL vont afficher chaque modification d'un écran de couleur sans motifs quelques minutes après avoir été affiché.
DEMARRAGE	**Sélection de l'écran DEMARRAGE:** MonEcran ▼ ⇔ ▲ ORIGINAL ▼ ⇔ ▲ DESACTI L'écran DEMARRAGE peut être sélectionné intentionnellement. L'écran DEMARRAGE est affiché aucune entrée de signal ou que des signaux spécifiques sont entrés. **Mon Écran:** En utilisant le catégorie Mon Écran (consulter la table ci-dessous) il est possible d'enregistrer un écran voulu (ou des écrans). A la sortie de l'usine, il s'agit d'un écran sans motifs, de couleur bleue unie. **ORIGINAL:** Ecrans standards actuels. Veuillez confirmer en utilisant le ou les écran(s) réel(s). **DESACTI. :** Un écran de couleur bleue unie, sans motifs. • Les écrans Mon Écran et ORIGINAL vont tous deux passer à l'écran SUPPR quelques minutes après avoir été affichés.
Mon Écran	**Registration de Mon Écran:** Lorsque cet élément est exécuté, le menu Mon Écran pour la registration de Mon Écran, pour l'écran SUPPR.et pour l'écran DEMARRAGE s'affiche. Lorsque les opération sont effectuées en fonction de ce menu, on peut simplement "couper" et enregistrer les écrans voulus parmi les images reçues dans l'affichage. 1. Après que le message "Voulez-vous commencer la capture de cette image?" se soit affiché. Appuyer sur le bouton ESC ou RESET interrompt l'exécution de Mon Écran. Lorsque le bouton ENTER est appuyé, l'image devient statique (cesse de bouger) et un message comme suit ci-dessous apparaît. Veuillez appuyer sur le bouton lorsque l'écran que vous désirez enregistrer est affiché. 2. Lorsque le message "Déplacez la zone de capture comme vous le souhaitez." s'est affiché, appuyer sur le bouton ESC ou RESET va annuler l'état statique de l'image et les opérations peuvent à nouveau être effectuées à partir de l'opération 1. Le cadre peut être déplacé en utilisant les bouton ◄, ►, ▲, ▼. Après avoir indiqué l'écran que vous désirez enregistrer, appuyer sur le bouton ENTER pour commencer l'enregistrement de l'écran initial. La procédure d'enregistrement demande environ 1 minute. 3. Lorsque l'enregistrement a été complété, l'écran de Mon Écran enregistré et le message "L'enregistrement de Mon Écran est terminé." sera affiché pendant quelques secondes, après quoi l'opértion est achévée.
TAIL. Mon Écran	**Sélection de la taille de l'affichage de Mon Écran:** x1 ▼ ⇔ ▲ PLEIN
V. Mon Écran	**Validation/Invalidation de la fonction d'enregistrement de Mon Écran et interdiction de ré-écriture:** ACTIVE ▼ ⇔ ▲ DESACTI. Lorsque ACTIVE est sélectionné, la catégorie Mon Écran (voir table ci-dessus) ne peut être exécutée ; de cette manière il est possible d'interdire la ré-écriture de Mon Écran.

PARAMÈTRES MULTIFONCTION (suite)

Menu OPT. (Option)

Avec le menu OPT. (Option), les cinq éléments montrés dans la table si dessous peuvent être modifiés.
Effectuez chaque opération en suivant les instructions de la table.



Exemple : Menu OPT. (Option)
(VOLUME)

Menu OPT. (Option)

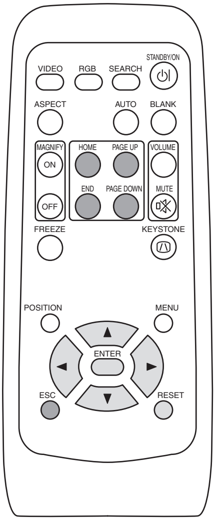
Élément	Description
VOLUME	**Régler le volume:** Hau (▲) ⇔ (▼) Bas
AUTO OFF	**Régler le temps AUTO OFF:** Long (MAX. 99 min.) (▼) ⇔ (▲) Court (Min. 1 min.) (▼) ⇔ (▲) (DESACTIVER : 0 min.) Ce système entre automatique dans le mode de stand-by si aucun signal n'est perçu pend une période de temps donnée. Cette fonction est inactive lorsque DESACTIVER (0 min.) est sélectionné.
SILENCIEUX	**Sélectionner le mode SILENCIEUX:** NORMAL (▼) ⇔ (▲) SILENCIEUX Lorsque SILENCIEUX est sélectionné, le mode SILENCIEUX est activé. En mode SILENCIEUX, le bruit acoustique et la luminosité de l'écran sont réduits.
TEMPS LAMPE	**Se référer à la TEMPS LAMPE:** Lorsque paramétrée, cette fonction affiche le temps total pendant lequel la lampe du projecteur a été utilisée depuis le début. **Réinitialiser le TEMPS LAMPE [Utiliser cette fonction uniquement lorsque la lampe a été remplacée!]:** Maintenir le bouton RESET enfoncé pendant au moins 3 secondes pendant que le lamp time est affiché. Le menu reset va apparaître. Après avoir remplacé la lampe avec une lampe neuve, sélectionner RESET dans le menu en utilisant le bouton (▲). • Ne pas réinitialiser le lamp time sans avoir remplacé la lampe. Et toujours réinitiliser le lamp time lorsque vous remplacer la lampe. Les fonctions de message ne vont pas fonctionner correctement si le lamp time n'est pas réinitiallisé correctement. • Avant de remplacer la lampe, lire avec attention les descriptions intitulées "LA LAMPE".
TEMPS FILTRE	**Se référer au TEMPS FILTRE:** Cette fonction affiche le temps total pendant lequel le filtre à air a été utilisée depuis le début. **Réinitialiser le TEMPS FILTRE [Utiliser cette fonction uniquement lorsque le filtre a été nettoyée ou remplacée!]:** Maintenir le bouton RESET enfoncé pendant au moins 3 secondes pendant que le filter time est affiché. Le menu reset va apparaître. Après avoir remplacé le filtre, sélectionner RESET dans le menu en utilisant le bouton (▲). DEFAULT (▲) ⇔ (▼) CANCEL • Ne pas réinitialiser le filter time sans avoir nettoyé ou remplacé le filtre. Et toujours réinitiliser le filter time lorsque vous nettoier ou remplacer le filtre. Les fonctions de message ne vont pas fonctionner correctement si le filter time n'est pas réinitiallisé correctement. • Avant de nettoyer ou de remplacer le filtre, lire avec attention les descriptions intitulées "LE FILTRE À AIR".

OPÉRER L'ÉCRAN DU PC

Vous pouvez utiliser la télécommande comme une souris simplifié ou un clavier.

⚠ ATTENTION Une mauvaise utilisation de la souris/ de clavier peut endommager votre équipement.

- Connecter uniquement à un PC.
- Avant de vous connecter, lire les manuels de l'appareil que vous allez connecter.
- Ne pas débrancher les câbles de connexion pendant que l'ordinateur est en marche.



Contrôle de la souris sur port série PS/2, ADB

1. Éteignez le projeteur et le PC, et connecter le terminal CONTRÖLE du projecteur à l'ordinateur par le câble de la souris.
2. Un câble USB est connecté, débranchez le. Si un câble USB est connecté, la fonction de contrôle USB a la priorité et le contrôle de la souris du terminal de CONTRÖLE ne va pas fonctionner.
3. Mettre le projecteur en route, puis l'ordinateur.
   Les fonctions dans la table ci-dessous peuvent être contrôlés. Si vous avez des difficultés avec le contrôle, redémarrer l'ordinateur (soit à partir du logiciel, ou en appuyant sur le bouton redémarrer).

Fonctions disponibles	Opération de la télécommande
Pointeur de la souris	Utiliser les boutons ◄ ► ▲ ▼
Effectuez un clic gauche avec la souris	Appuyer sur le bouton ENTER
Effectuez un clic droit avec la souris	Appuyez sur le bouton RESET

Contrôle USB de la souris/clavier

1. Connecter le terminal USB du projecteur à l'ordinateur en utilisant un câble USB.
   Les fonctions dans la table ci-dessous peuvent être contrôlés.

Fonctions disponibles	Opération de la télécommande
Pointeur de la souris	Utiliser les boutons ◄ ► ▲ ▼
Effectuez un clic gauche avec la souris	Appuyer sur le bouton ENTER
Effectuez un clic droit avec la souris	Appuyez sur le bouton RESET
Appuyez sur la touche HOME du clavier	Appuyez sur le bouton HOME
Appuyez sur la touche END du clavier	Appuyer sur le bouton END
Appuyez sur la touche PAGE UP du clavier	Appuyez sur le bouton PAGE UP
Appuyez sur la touche PAGE DOWN du clavier	Appuyez sur le bouton PAGE DOWN
Appuyez sur la touche ESC du clavier	Appuyer sur le bouton ESC

NOTES

- Dans certains cas, les ordinateurs portables PCs et d'autres ordinateurs munis de dispositifs de pointage intégrés (comme les trackball) ne puissent pas être contrôlés par la télécommande. Dans ce cas, avant de vous connecter, allez dans le BIOS (Paramétrage du système), sélectionnez la souris externe, et désactivez le dispositif de pointage. De plus la souris peut ne pas fonctionner si l'ordinateur n'est pas muni de l'utilitaire adéquat. Consulter le manuel de votre ordinateur pour plus de détails.
- Le contrôle USB peut être utilisé avec Windows 95 OSR 2.1 ou meilleur. Il se peut que vous ne puissiez pas utiliser la télécommande en fonction des configurations de votre ordinateur et des pilotes de la souris.
- Le contrôle USB peut être utilisé uniquement pour les fonctions listées ci-dessus. Vous ne pouvez pas faire des choses telles qu'appuyer sur deux boutons en même temps (Par exemple appuyer sur deux boutons tout en déplaçant le pointeur de la souris diagonalement.)
- Cette fonction n'est pas disponible pendant que la lampe chauffe (l'indicateur d'ALIMENTATION clignote en vert) pendant le réglage du volume et de l'affichage, la correction de la distorsion trapézoïdale, l'utilisation du zoom, de la fonction BLANK ou l'affichage de l'écran de menu.

LA LAMPE

HAUTE TENSION
HAUTE TEMPÉRATURE
HAUTE PRESSION

Avant de remplacer la lampe, vérifier le numéro de série de la lampe de remplacement (vendue séparément: 78-6969-9599-8), puis contacter votre revendeur local.

⚠**ATTENTION** Avant de remplacer la lampe, coupez l'alimentation et débrancher la prise d'alimentation, puis attendre au moins 45 minutes, de façon à laisser la lampe refroidir correctement. Enlever la lampe pendant qu'elle est encore chaude peut causer des brûlures ou faire exploser la lampe.

⚠**ATTENTION** Le projecteur à cristaux liquides utilise une ampoule en verre. C'est une lampe au mercure avec une pression interne très forte. Les lampes au mercure à haute pression peuvent casser avec un grand bang ou br˚ler si elles sont secouées or griffées, ou à cause de l'usure naturelle. Chaque lampe a une durée de vie différente, et certaines peuvent exploser ou br˚ler dès que vous avez commencé à les utiliser. De plus, lorsqu'une ampoule explose, il est possible que des échardes de verre volent dans le logement de la lampe et que le gaz contenant le mercure s'échappe par les trous de ventilation du projecteur.

• Manipuler avec précaution : Secouer ou égratigner pourraient causer l'explosin de la lampe pendant l'utilisation.
• Si l'indicateur de remplacement de la lampe s'allume (consulter la "Messages liés" (35) et "A propos du voyant Lampes" (36)), remplacer la lampe aussi vite que possible. Utiliser la lampe pour de longues période de temps, ou dépasser la date de remplacement pourrait la faire exploser. Ne pas utiliser de vieilles lampes (usagées) ;c'est une cause de rupture.
• Si la lampe se casse peu de temps après avoir été utilisé pour la première fois, il est possible qu'il y ait un problème électrique ailleurs que dans la lampe. Si cela se produit, contacter votre revendeur local.
• Si la lampe se casse (elle fait un grand bang si ça se produit), ventiler la pièce correctement et assurez vous de ne pas respirer le gaz qui sort par la ventilation du projecteur, et qu'elle ne va pas dans vos yeux ou dans votre bouche.
• Si la lampe se casse (elle fait un grand bang si ça se produit), débrancher le cordon d'alimentation de la prise et assurez vous de commander une lampe de remplacement à votre revendeur local. Notez que des échardes de verre peuvent endommager l'intérieur du projecteur ou causer des blessures pendant la manipulation ; veuillez ne pas essayer de nettoyer ou de remplacer la lampe vous même.
• Suivre les réglementations locales de protection de l'environnement lorsque vous vous débarrassez de la lampe usagée. Dans la plupart des cas il est possible de se débarrasser d'une ampoule usagée de la même manière que les bouteille de verre, mais dans certains cas, les ampoules sont traitées séparément.
• Ne pas utiliser la projecteur lorsque le couvercle est enlevé.

LA LAMPE (suite)

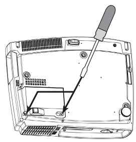
Remplacer la lampe

Toutes les lampes de projecteur finissent par s'user. Si utilisée pendant de longues périodes, l'image pourrait devenir plus sombre, et le contraste des couleurs serait également affecté. Nous vous recommandons de remplacer vos lampes à l'avance. Si le voyant LAMPE passe au rouge, ou qu »un message vous invite à remplacer la lampe au démarrage du projecteur, la lampe doit être remplacée. (Consultez la section "Messages liés" (35) et "A propos du voyant de la lampe" (36) pour plus de détails.)

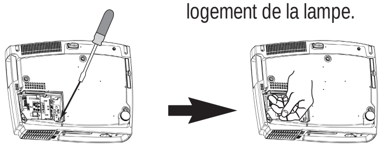
1 Éteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Permettre à l'ampoule de se refroidir pendant au moins 45 minutes et préparer une nouvelle lampe (Vendue séparément: 78-6969-9599-8).

2 Après vous être assuré que le projecteur s'est refroidi correctement, basculer lentement le projecteur de telle sorte que la partie inférieure soit vers le haut.

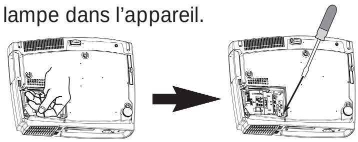
3 Dévisser les 2 vis et enlever le couvercle de la lampe.



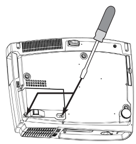
4 Dévisser la vis unique et extraire lentement la lampe en utilisant la poignée.
- Faire bien attention à ne pas toucher l'intérieur du logement de la lampe.



5 Insérer la nouvelle lampe, et resserrer la vis unique correctement pour la bloquer en position.
- Poussez aussi fermement le côté opposé du côté vissée de la lampe dans l'appareil.



6 Replacer le couvercle de la lampe et resserrer les 2 vis correctement pour le maintenir en position.



7 Basculer lentement le projecteur de telle sorte que la partie supérieure soit vers le haut.

8 Allumer le projecteur et en utilisant le menu, initialiser le TEMPS LAMPE.
- Pour initialiser le TEMPS LAMPE, sélectionnez TEMPS LAMPE dans le menu OPT.

ATTENTION
- S'assurer que les vis sont bien serrées. Des vis mal serrées pourrait occasionner des dégâts ou de blessure.
- Ne pas utiliser lorsque le couvercle de la lampe est enlevé.
- Ne remettez pas à zéro le compteur d'lampe si vous n'avez pas remplacé la lampe. N'omettez pas de remettre à zéro le compteur après avoir remplacé la lampe. Les messages ne seront pas conformes si vous remettez le compteur à zéro sans remplacer la lampe.
- Après avoir remplacé la lampe parce que le témoin lamp était rouge ou bien parce que le message "REMPLACER LA LAMPE ...COUPURE DU COURANT AU BOUT DE 0 HEURES" était affiché, procédez à l'opération suivante dans les dix minutes qui suivent la mise sous tension. L'alimentation est automatiquement coupée au bout de 10 minutes.ON.

REMARQUE • Le témoin lamp est également rouge quand la température du bloc ampoule est élevée. Avant de remplacer la lampe, mettez l'appareil hors service, attendez 20 minutes environ puis mettez l'appareil sous tension. Si le témoin lamp est à nouveau rouge, remplacez la lampe.

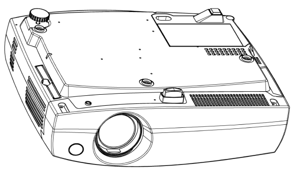
LE FILTRE À AIR

Entretien du filtre à air

Le filtre à air doit être nettoyé environ toutes les 100 heures. Si le voyant lamp et le voyant temp clignottent en même temps, ou qu'un message vous invite à nettoyer le filtre au démarrage du projecteur, le filtre doit être nettoyé. (Consultez la section “Messages liés” (35) et “A propos du voyant de la lampe” (36) pour plus de détails.)

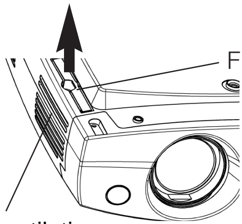
1 Éteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation.

2 Après vous être assuré que le projecteur s'est refroidi correctement, basculer lentement le projecteur de telle sorte que la partie inférieure soit vers le haut.



3 Enlever le filtre à air.

4 Nettoyez le filtre à air et les Ouies de ventilation à l'aide d'un aspirateur



5 Insérer le filtre.

6 Basculde lentement le projecteur de telle sorte que la partie supérieure soit vers le haut.

7 Allumer le projecteur et en utiliser le menu pour initialiser le TEMPS FILTRE.

- Pour initialiser le TEMPS FILTRE sélectionnez TEMPS FILTRE, dans le menu OPT..

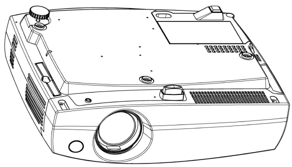
LE FILTRE À AIR (suite)

Remplacer le filtre à air

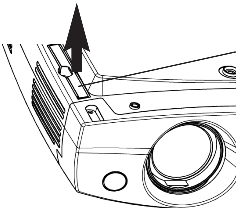
Si la saleté ne veut pas partir du filtre à aire, ou que celui ci est endommagé, il doit être remplacé. Veuillez contacter votre concessionnaire local, après avoir vérifié le modèle de votre filtre à air de remplacement, vendu séparèment.

1. Éteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Préparer un nouveau filtre à air (Celui qui est indiqué pour votre projecteur).

2. Après vous être assuré que le projecteur s'est refroidi correctement, basculer lentement le projecteur de telle sorte que la partie inférieure soit vers le haut.



3. Enlever le filtre à air.



4. Insérer le nouveau filtre.

5. Basculde lentement le projecteur de telle sorte que la partie supérieure soit vers le haut.

6. Allumer le projecteur et en utilisant le menu, initialiser le TEMPS FILTRE.
   • Pour initialiser le TEMPS FILTRE sélectionnez TEMPS FILTRE, dans le menu OPT..

⚠ **ATTENTION** • S'assurer de bien couper le courant et de débrancher le cordon d'alimentation avant d'effectuer l'entretien de l'unité. Veuillez lire avec attention "Guide de Sécurité de Produit ", pour vous occuper correctement de votre projecteur.

• Ne pas utiliser lorsque le couvercle du filtre à air est enlevé.

• Si le filtre à air est plein de poussière ou quelque chose de similaire, les montées de la température internes et pourrait causer le fonctionnement défectueux. l'alimentation sera automatiquement coupée afin d'éviter que l'unité ne surchauffe.

ENTRETIEN DIVERS

Entretien de l'intérieur du projecteur :
Pour vous assurer une utilisation sans danger de votre projecteur, veuillez le faire nettoyer et inspecté par votre concessionnaire local une fois tous les deux ans. Ne jamais essayer d'effectuer l'entretien de l'intérieur de l'unité vous même. Cela pourrait être dangereux.

Entretien de l'objectif :
Essuyer doucement l'objectif en utilisant un nécessaire de nettoyage pour objectif vendu dans le commerce. Ne pas toucher l'objectif directement avec la main.

Entretenir le boîtier et l'émetteur de la télécommande :
Essuyer légèrement avec une gaze ou un chiffon doux. Si la tâche est résistante, plonger un chiffon doux dans l'eau ou dans un nettoyant neutre dilué dans de l'eau et frotter légèrement après avoir bien essoré. Puis essuyer légèrement avec un chiffon doux, sec.

⚠ **ATTENTION** • S'assurer de bien couper le courant et de débrancher le cordon d'alimentation avant d'effectuer l'entretien de l'unité. Veuillez lire avec attention "Guide de Sécurité de Produit ", pour vous occuper correctement de votre projecteur.
- Ne pas utiliser de nettoyants ou de produits chimiques autres que ceux qui sont indiqués ci-dessus, y compris le benzène et le diluant pour peinture.
- Ne pas utiliser d'aérosols ni de vaporisateurs.

REMARQUE
Ne pas polir ou essuyer avec des objets durs.

Messages liés

Avec cette unité, lorsque l'appareil est allumé, des message tels que ceux qui sont montrés ci-dessous peuvent être affichés. Lorsque l'un de ces messages s'affiche, veuillez effectuer les actions décrites ci-dessous.

Message	Description
REMPLACER LA LAMPE **REMETTRE LA MINUTERIE À ZÉRO APRÈS AVOIR REMPLACÉ L' AMPOULE.** (Note 1)	La durée d'utilisation de la lampe est proche de 2,000 heures. (Note 2) La préparation d'une nouvelle lampe et un remplacement à l'avance est conseillé. Après avoir changé la lampe, assurez vous de bien réinitialiser le TEMPS LAMPE
REMPLACER LA LAMPE **REMETTRE LA MINUTERIE À ZÉRO APRÈS AVOIR REMPLACÉ L' AMPOULE.** **COUPURE DU COURANT AU BOUT DE ＊＊ HEURES.** (Note 1)	La durée d'utilisation de la lampe est proche de 2,000 heures. Il est recommandé de remplacer la lampe dans les ＊＊ prochaines heures. (Note 2) Lorsque la lampe atteint les 2000 heures, l'alimentation va automatiquement se couper. Veuillez remplacer la lampe en suivant les instructions de la section "LA LAMPE". Après avoir remplacé la lampe, assurez vous de bien réinitialiser le TEMPS LAMPE.
REMPLACER LA LAMPE **REMETTRE LA MINUTERIE À ZÉRO APRÈS AVOIR REMPLACÉ L' AMPOULE.** **COUPURE DU COURANT AU BOUT DE 0 HEURES.**	Lorsque la lampe atteint les 2000 heures, l'alimentation va automatiquement se couper très prochainement. (Note 2) Veuillez couper immédiatement l'alimentation et suivre les instruction dans la section "LA LAMPE". Après avoir remplacé la lampe, assurez vous de bien réinitialiser le TEMPS LAMPE.
NETTOYAGE DU FILTRE A AIR **APRÈS NETTOYAGE DU FILTRE À AIR, RÉINITIALISER L'HORLOGE DU FILTRE**	Une note de précaution sur le nettoyage du filtre à air. Après le nettoyage du filtre, exécuter TEMPS FILTRE du menu OPT. et effectuer l'initialisation du TEMPS FILTRE.
ENTREE NON DETEC. **SUR ＊＊＊**	Il n'y as pas de signal d'entrée. Veuillez vérifier la connexion du signal d'entrée et le statut de la source du signal.
SYNC. HORS PLAGE **SUR ＊＊＊ fH ＊＊＊＊＊kHz fV ＊＊＊＊＊Hz**	La longueur d'onde verticale ou horizontale des signaux d'entrée vont au-delà des paramètres de réponse de l'unité. Veuillez vérifier les spécification de l'unité ou celles de la source du signal.
VÉR. DÉBIT AIR	La température de la portion interne augmente. Veuillez couper l'alimentation et permettre à l'unité de se refroidir pendant environ 20 minutes. Après avoir vérifiés les éléments suivants, veuillez ré-allumer l'appareil. • Est ce que quelque chose obstrue l'ouverture du conduit de ventilation ? • Est ce que le filtre à air est sale ? • Est ce que la température externe dépasse les 35°C ?

NOTES

Note 1: Bien que le message disparaîsse automatiquement après environ 3 minutes, il va réapparaître chaque fois que l'appareil est allumé.

Note 2: Les lampes ont une durée de vie déterminée. Les lampes sont caractérisées par le fait que, après de nombreuse heures d'utilisation, une lampe ne vas plus éclairer, ou elle va se casser ou exploser, etc. Cette unité est équipée avec une fonction d'arrêt automatique, de telle sorte que l'alimentation va automatiquement être coupée lorsque le temps d'utilisation de la lampe a atteint 2000 heures. Vous devez toutefois être conscient que parmi les types de lampes il y a des différences majeures dans les durées de vie, et une lampe peut donc échouer Cesser de fonctionner avant le déclenchement de la fonction d'arrêt automatique de l'unité.

A propos du voyant Lampes

L'éclairage continu ou clignotant du voyant ALIMENTATION, du voyant lamp et du voyant temp ont des significations telles que décrites ci-dessous.
Veuillez agir en fonction des instructions de la table.

Voyant d'ALIMENTATION	Voyant lamp	Voyant temp	Description
La lampe orange est allumée	Éteint (Pas allumé)	Éteint (Pas allumé)	L'appareil est en mode STANDBY
Clignotement de la lampe verte	Éteint	Éteint	L'unité est en train de chauffer. Veuillez patienter.
La lampe verte est allumée	Éteint	Éteint	L'unité est en marche (ON). Les opérations habituelles peuvent être effectuées.
Clignotement de la lampe orange	Éteint	Éteint	L'unité est en train de se refroidir Veuillez patienter.
Clignotement de la lampe rouge	-	-	L'unité est en train de se refroidir. Veuillez patienter. Une erreur spécifique a été détectée. Patientez jusqu'à ce que la lampe du voyant ALIMENTATION aie fini de clignoter puis effectuer la mesure de réponse appropriée en utilisant la description de l'élément ci dessous comme références.
La lampe rouge est allumée ou clignote	La lampe rouge est allumée	Éteint	La lampe ne s'allume pas. Il est possible que la portion interne se chauffe. Veuillez couper l'alimentation et attendre environ 20 minutes. Lorsque l'unité principale s'est refroidie, veuillez vérifier s'il y a un blocage de l'ouverture d'aération, si le filtre à air est sale, et/ou si oui ou non la température environnante dépasse les 35° C, etc. Après avoir effectué la maintenance nécessaire, rallumer ; si le même affichage apparaît, veuillez changer la lampe.
La lampe rouge est allumée ou clignote	Clignotement de la lampe rouge	Éteint	Soit il n'y a pas de lampe et/ou de couvercle de lampe ou l'un des deux n'a pas été fixé correctement (attaché). Veuillez couper l'alimentation et attendre environ 45 minutes. Après que l' unité se soit suffisamment refroidie, veuillez vérifier que la lampe et le couvercle sont bien attachés. Après avoir fini l'entretien nécessaire, allumer ; si le même affichage apparaît, veuillez contacter un revendeur local ou une société de service après-vente.
La lampe rouge est allumée ou clignote	Éteint	Clignotement de la lampe rouge	Le ventilateur de refroidissement ne fonctionne pas. Veuillez couper l'alimentation et attendre environ 20 minutes. Après que l'unité principale se soit refroidie, veuillez vérifier qu'aucune particule étrangère n'est bloquée dans le ventilateur, etc. Lorsque vous avez effectué l'entretien, allumez l'appareil ; si le même affichage apparaît, veuillez contacter un revendeur ou une société de service après-vente.
La lampe rouge est allumée ou clignote	Éteint	La lampe rouge est allumée	Il est possible que la portion interne se chauffe. Veuillez couper l'alimentation et attendre environ 20 minutes. Lorsque l'unité principale s'est refroidie, veuillez vérifier s'il y a un blocage de l'ouverture d'aération, si le filtre à air est sale, et/ou si oui ou non la température environnante dépasse les 35° C, etc. Après avoir effectué la maintenance nécessaire, rallumer ; si le même affichage apparaît, veuillez contacter un revendeur ou une société de service après-vente.
La lampe verte est allumée	Clignotement alternatif de la lampe rouge		Il est possible que la portion interne se soit trop refroidie Veuillez utiliser l'unité dans les paramètres de température (0°C to 35°C). Après avoir fini l'entretien nécessaire, allumer ; si le même affichage apparaît, veuillez contacter un revendeur local ou un service après ventes.
La lampe verte est allumée	Clignotement simultané avec la lampe rouge		C'est un signal qu'il faut nettoyer le filtre. Après le nettoyage du filtre, faire fonctionner la portion TEMPS FILTRE du menu OPTION et effectuer l'initialisation du TEMPS FILTRE.

REMARQUE

Lorsque la portion interne surchauffe, pare mesure de sécurité, la source d'alimentation est automatiquement arrêtée et les lampes de voyant peuvent également être arrêtés. Appuyez sur le coté "○" (power OFF) de l'interrupteur principal et attendre environ 20 minutes. Veuillez utiliser l'unité uniquement après avoir vérifié que celle ci se soit suffisamment refroidie.

Les phénomènes qui peuvent facilement être confondus avec des défauts de l'appareil

Avant de demander une réparation, vérifier les éléments de la table suivante. Si la situation ne peut être corrigée, veuillez contacter votre concessionnaire.

Phénomène	Situations qui n'impliquent pas un défaut de l'appareil	Éléments à vérifier	Reference Page(s)
Le courant ne passe pas	La source d'alimentation principale n'est pas sur ON.	Mettre l'interrupteur sur ON.	3, 14
	Le cordon d'alimentation n'est pas branché.	Brancher correctement le cordon d'alimentation.	
	La source d'alimentation principale a été interrompue pendant l'opération, comme dans le cas d'une coupure de courant, etc.	Appuyez sur le coté "○" (power OFF) de l'interrupteur principal et attendre environ 20 minutes. Après que l'unité se soit suffisamment refroidie, remettre l'interrupteur sur ON.	14
Il n'y as pas de son ni d'image	Les paramètres d'entrée sont mélangés.	Sélectionner le signal d'entrée et corriger les paramètres.	15
	Il n'y as pas de signal d'entrée.	Brancher correctement le cordon de connection.	10, 11
Les images s'affichent, mais il n'y a pas de son	Le câblage électrique n'est pas connecté correctement.	Brancher correctement le cordon de connection.	10, 11
	Le volume a été réglé (ou ajusté) à un niveau extrêmement bas.	Ajuster le VOLUME à un niveau plus élevé.	17
	Le mode MUTE est activé.	Appuyer sur le bouton MUTE pour rétablir le son.	17
Les sons sont entendus, mais les images ne s'affichent pas	Le câblage électrique n'est pas connecté correctement.	Brancher correctement le cordon de connection.	10, 11
	Le réglage de la luminosité a été paramètré (ou ajusté) à un niveau extrêmement bas.	Augmenter le paramètre LUMIN. pour augmenter la luminosité.	24
Les couleurs ont une mauvaise apparence, la teinte est pauvre	Le paramètre de la profondeur des couleurs ou de la teinte	Effectuer le réglage de l'image en ajustant les paramètres COUL BAL R, BAL B, et/ou TEINTE, etc.	25
Les images apparaissent foncées	Les réglages de la luminosité et/ou du contrate a été paramètrés incorrectement.	Effectuer le réglage de l'image en ajustant les paramètres de LUMIN. et/ou de CONTRASTE.	24
	Le mode SILENCIEUX est activé.	Modifier (en enlevant) le mode. SILENCIEUX.	28
	La lampe touche à la fin de sa durée de vie.	Remplacer la vieille lampe avec une neuve.	30, 31
les images sont floues	Soit le paramètre FOCAL ou la PHASE .H n'est pas ajusté correctement.	Ajuster les paramètres FOCAL et/ou PHASE. H.	15, 25

REMARQUE

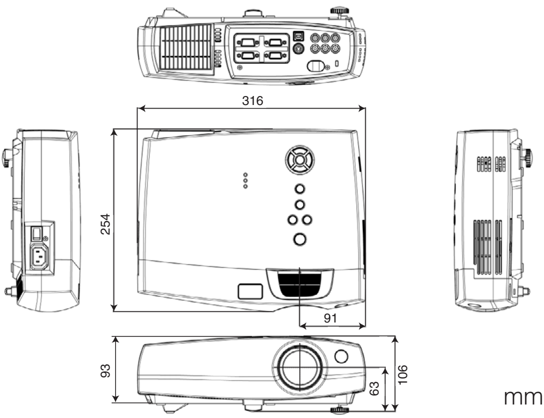
Bien que des points lumineux ou foncés puissent apparaître sur l'écran, c'est une caractéristique particulière des affichages à cristaux liquides et en temps que tel ne constitue ni n'implique un défaut de l'appareil.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

REMARQUES • Les caractéristiques peuvent être modifiées sans avis préalable.

Poste		Caractéristiques techniques
Nom de produit		Projecteur à cristaux liquides
Panneau à cristaux liquides	Dimension du panneau	1,8 cm (type 0,7
	Système d'excitation	Matrice active TFT
	Pixels	S50 : 480,000 pixels (800 horizontale x600 verticale) X50 : 786,432 pixels (1024 horizontale x 768 verticale)
Objectif		Xoom F=1,7 - 2,1 f=36,8 - 47,8 mm
Lampe		150W UHB
Haut-parleur		1,0W + 1,0W (stereo)
Alimentation		100 - 120 V CA, 2,7 A / 220 - 240 V CA, 1,3 A
Consommation		240W
Température ambiante		0 - 35°C (fonctionnement)
Dimensions		316(L) x 93 (H) x 254 (P) mm (Sans compter les parties saillantes)
Poids (masse)		2,9 kg
Ports		**Port RGB** rgb in(1, 2) ....2 **Port VIDEO** video in ....1 s-video in ....1 component video (Y, CB/PB,CR/PR) ......1 **Port AUDIO** audio in(R, L) ....1 **Port OUT** rgb out...........................1 **Port CONTROL** control ....1 usb 1

Schéma des dimensions



mm

ACCESSOIRES

Accessoires	Numéro de pièce
Lampe UHB, 150W	78-6969-9599-8
Filtre à air	78-8118-9184-1
Cordon de secteur (US)	78-8118-8102-4
Cordon de secteurd (UK)	78-8118-8101-6
Cordon de secteur (Europe)	78-8118-8103-2
Câble de VGA	78-8118-8708-8
Câble de RCA audio/video	78-8118-3234-0
Câble de RCA composant w/noyau	78-8118-9056-1
Câble de souris USB	78-8118-9057-9
Télécommande	78-8118-9185-8
Mallette	78-8118-9193-2

Non compris avec le paquet de base	Numéro de pièce
Kit de montage au plafond	78-6969-9695-4
Suspension de la hauteur réglable	78-6969-9698-8
Mallette de transport	78-6969-9716-8
Câble de S-Video	78-8118-3238-1
Câble de souris PS/2	78-8118-8105-7
Câble de souris Serial	78-8118-8107-3
Câble de souris ADB	78-8118-8106-5
Câble de contrôle RS-232C	78-8118-3312-4
Etui souple avec bandoulière	78-6969-9715-0
Valise souple avec roulettes	78-6969-9716-8
Adaptateur	78-8118-3308-2

Comment commander des pièces

Pour commander des pieces, veuillez contacter votre revendeur ou le service client de 3M au numéro suivant :

Aux États-Unis ou an Canada : **1-800-328-1371**
Dans les autres pays, contactez le bureau de vente de 3M.

Utilisation prévue

Veuillez lire attentivement le manuel dans sa totalité avant d'utiliser cet appareil. Les Projecteurs Multimédia 3M™ ont été conçus et testés pour une une utilisation à l'intérieur, et pour fonctionner avec des lampes 3M, du matériel de monture au plafond 3M, et des tensions nominales locales.
L'utilisation à l'extérieur, avec d'autres lampes de remplacement ou des tensions différentes n'a pas testée et peut endommager l'équipement périphérique du projecteur et/ou créer des conditions de fonctionnement potentiellement dangereuses.
Les Projecteurs Multimédia 3M ainsi que les Systèmes de Projection Murale ont été conçus pour fonctionner dans un environnement bureautique normal.

- de 16° à 29° C (de 60° à 85° F)
- 10 à 80 % d'humidité relative (sans condensation)
- 0 à 1828 m (0 à 6000 pieds) au dessus du niveau de la mer

L'environnement de fonctionnement ambiant doit être exempt de fumée dans l'atmosphère, graisse, huile et tout autre contaminant pouvant affecter le fonctionnement ou les performances du projecteur.
L'utilisation de ce produit dans des conditions défavorables annule la garantie du produit.



3M Austin Center
Building A145-5N-01
6801 River Place Blvd.
Austin, TX 78726-9000

3M Canada
P.O. Box 5757
London, Ontario
N6A 4T1

3M Mexico, S.A. de C.V.
Apartado Postal 14-139
Mexico, D.F. 07000
Mexico

3M Europe
Boulevard de l'Oise
95006 Cerge Pontoise Cedex
France

Litho au Japon

78-6970-9348-8 Rev. A

DN00571 (S50/X50_OG_FRA)